



PolyArtnyy

3D Artist

— Portafolio Profesional —



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
PASCUAL BRAVO®

Institución Universitaria Pascual Bravo
Facultad de Producción y Diseño
Tecnología en Animación Digital

“Portafolio Daniel Calle Pulgarin”

Trabajo de titulación en la modalidad de Portafolio de Trabajo de Grado para
obtener el título de Tecnólogo en Animación Digital.

Autor: Daniel Calle Pulgarin

Líder de programa: Omar Darío Lopera Quirós

Coordinador de la Tec. en Animación Digital: Felipe González Restrepo

Asesor: Sebastián Quintero Mesa

Medellín, Antioquia, 2 junio de 2026

Índice

01	Introducción	04
02	Importancia del portafolio para un artista 3D	05
	El portafolio como carta de presentación profesional y académico	
	Importancia de la calidad y los procesos	
03	Artstation como plataforma profesional	08
	¿Qué es Artstation?	
	Presentación técnica y estructurada de proyectos	
	Visibilidad y oportunidades laborales	
04	Presentación de Proyectos	11
	Vader the Ghostwalker	
	Spiky Jack	
	Pogo	
	¿Cómo publicar proyectos en Artstation?	
05	Desarrollo de “Polyartnyy”	20
06	Conclusiones	23



Introducción

En el presente documento expongo mi proceso como artista 3D en la construcción de un portafolio profesional, así como las decisiones, herramientas y estrategias que considero fundamentales para su desarrollo dentro de la industria del cine y los videojuegos.

En primer lugar, abordo la importancia del portafolio como medio principal para comunicar mis habilidades técnicas, mi criterio artístico y la manera en la que enfrento los procesos de creación en el entorno del arte digital. Posteriormente, justifico el uso de ArtStation como plataforma principal para la publicación de mis proyectos, destacando sus ventajas frente a otras alternativas y apoyándome en referentes de artistas reconocidos en el medio.

A continuación, presento tres proyectos desarrollados por mí en formato profesional, mostrando cómo estructuro, organizo y presento mi trabajo dentro de la plataforma, con el objetivo de evidenciar una presentación clara, técnica y visualmente atractiva. Finalmente, expongo el proceso de creación de mi identidad visual a través del desarrollo del logotipo “Polyartnyy”, explicando el concepto, las decisiones de diseño, las referencias utilizadas y su construcción desde los primeros bocetos hasta su versión final.

De esta manera, este documento integra tanto reflexión como práctica, permitiéndome evidenciar la importancia de construir un portafolio sólido y coherente como artista 3D.

Importancia del portafolio para un artista 3D

En la actualidad, el entorno digital y las industrias creativas (especialmente las del cine y los videojuegos) demandan artistas 3D altamente competentes y con portafolios sólidos que reflejen tanto su habilidad técnica como su criterio artístico. Sin embargo, muchos artistas emergentes enfrentan dificultades al momento de estructurar un portafolio que comunique de manera clara su nivel profesional y su potencial creativo.

El portafolio como carta de presentación profesional y académico

En contextos académicos, como el de la universidad donde se desarrolla esta investigación, suele darse un énfasis mayor en la producción de reels o demostraciones animadas de habilidades técnicas. Si bien estas son importantes, el portafolio visual estructurado en plataformas como ArtStation constituye una carta de presentación fundamental para los reclutadores y estudios de la industria. Un portafolio bien construido permite evaluar no solo el resultado final, sino también el proceso de trabajo, la consistencia estética y la comprensión del pipeline de producción.

Este trabajo busca visibilizar la importancia del portafolio digital como herramienta central de inserción laboral para artistas 3D colombianos en la industria del entretenimiento digital, tanto en el contexto nacional como internacional. Actualmente, más allá del simple uso del reel, existe un vacío en la orientación académica respecto a la construcción de portafolios digitales efectivos, ya que esto es, en esencia, una carta de presentación visual y profesional que refleja la identidad, la metodología de trabajo y las competencias del artista.

Esto cobra relevancia tanto a nivel académico como profesional, ya que responde a una necesidad evidente entre estudiantes y egresados de programas de arte digital, animación o modelado 3D: aprender a comunicar visualmente sus habilidades con claridad, coherencia y criterio. A través de la investigación, se pretende demostrar que incluso artistas 3D principiantes pueden destacar profesionalmente si aplican buenas prácticas en la presentación de su trabajo, mostrando procesos completos y detallados que evidencien su conocimiento técnico.

Además, este proyecto busca llenar un vacío metodológico dentro del ámbito universitario, donde no siempre se instruye sobre cómo estructurar, curar y mantener actualizado un portafolio profesional.

Desde un punto de vista práctico, la investigación pretende empoderar a los artistas colombianos y demostrar que, con un portafolio sólido y bien presentado, es posible competir y destacar en el mercado internacional, incluso trabajando de forma remota. Asimismo, se promueve el reconocimiento del artista 3D no solo como técnico, sino como creador capaz de comunicar su proceso creativo y técnico de forma estructurada



Figura 1, Personajes para videojuegos

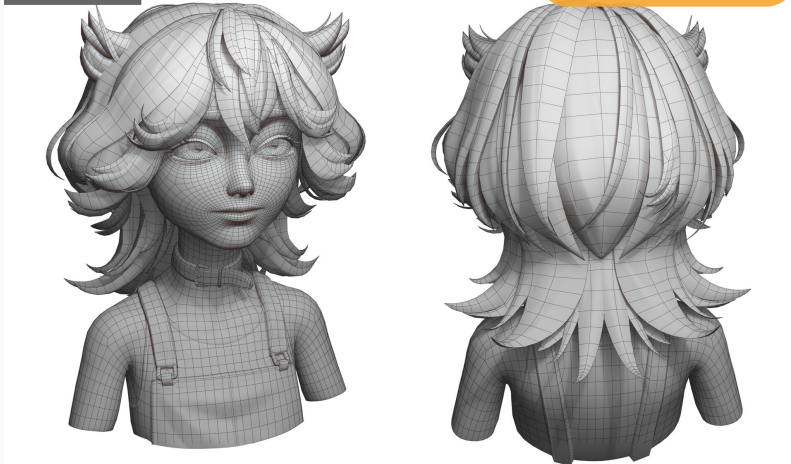


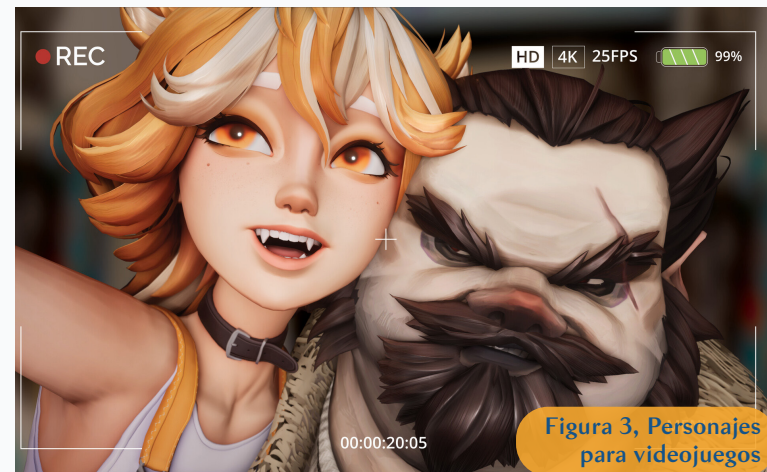
Figura 2, Personajes para videojuegos



Importancia de la calidad y los procesos

Por otro lado, los breakdowns como herramienta de comunicación visual tienen un impacto bastante alto, al permitir que los reclutadores comprendan cómo un artista aborda los distintos aspectos del modelado y texturizado. Mostrar la topología, las UVs, las etapas de texturizado y las vistas del modelo (frontal, lateral, perspectiva, etc.) aporta transparencia y credibilidad al trabajo, proyectando una imagen de profesionalismo y dominio técnico.

En última instancia, este trabajo contribuye al fortalecimiento del perfil profesional de los artistas digitales emergentes, fomentando una cultura de autoevaluación, calidad y aprendizaje continuo, que los acerque a los estándares exigidos por la industria global.



Nota: Tomado de Artstation, [Onur Oruc], "Game Ready Characters". (2026). artstation.com (<https://www.artstation.com/artwork/2BPYkB>)

03

Artstation como plataforma profesional

¿Qué es Artstation?

ArtStation es una plataforma digital creada en 2014, enfocada en la publicación y difusión de portafolios de artistas dentro de la industria del entretenimiento, especialmente en áreas como videojuegos, cine, ilustración y arte 3D. Desde su creación, se ha consolidado como un estándar profesional, siendo ampliamente utilizada tanto por artistas como por estudios y reclutadores para la búsqueda de talento.

La elección de la plataforma para presentar un portafolio digital es un factor clave en la proyección profesional del artista 3D. En este contexto, ArtStation se posiciona como una de las plataformas más adecuadas debido a su enfoque especializado en la industria del arte digital, los videojuegos y la animación.

Figura 4, Logo Artstation



Nota: Tomado de Logo Artstation (SVG). artstation.com. (2026)
(<https://www.artstation.com/about/logo>)

Presentación técnica y estructurada de proyectos

ArtStation permite una presentación estructurada y profesional de los proyectos, facilitando la organización del contenido y la visualización en alta calidad. Además, ofrece la posibilidad de incluir breakdowns técnicos como wireframes, UVs y procesos de producción, elementos esenciales para evidenciar las habilidades dentro del flujo de trabajo 3D.



Figura 5, Personajes para videojuegos

Nota: Tomado de Artstation, [Adrian Horodyski], "Sea of Thieves Reapers Rule". (2026). artstation.com (<https://www.artstation.com/artwork/JrGbBz>)

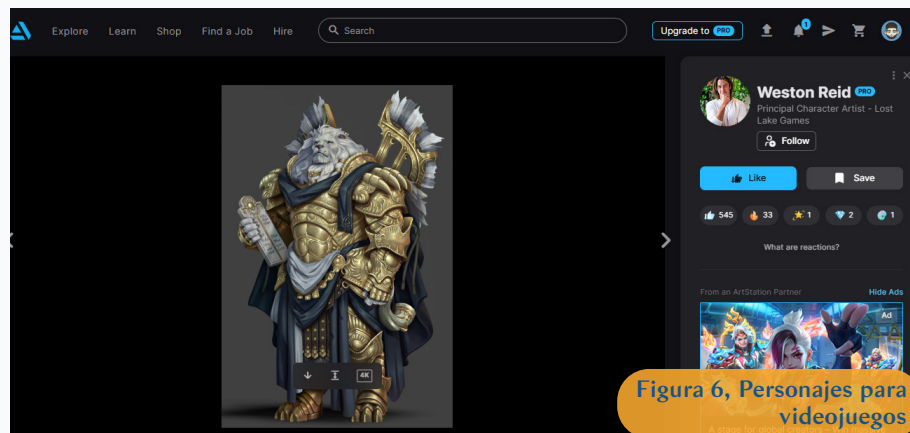


Figura 6, Personajes para videojuegos

Nota: Tomado de Artstation, [Weston Reid], "Old King". (2026). artstation.com (<https://www.artstation.com/artwork/Bkxol8>)

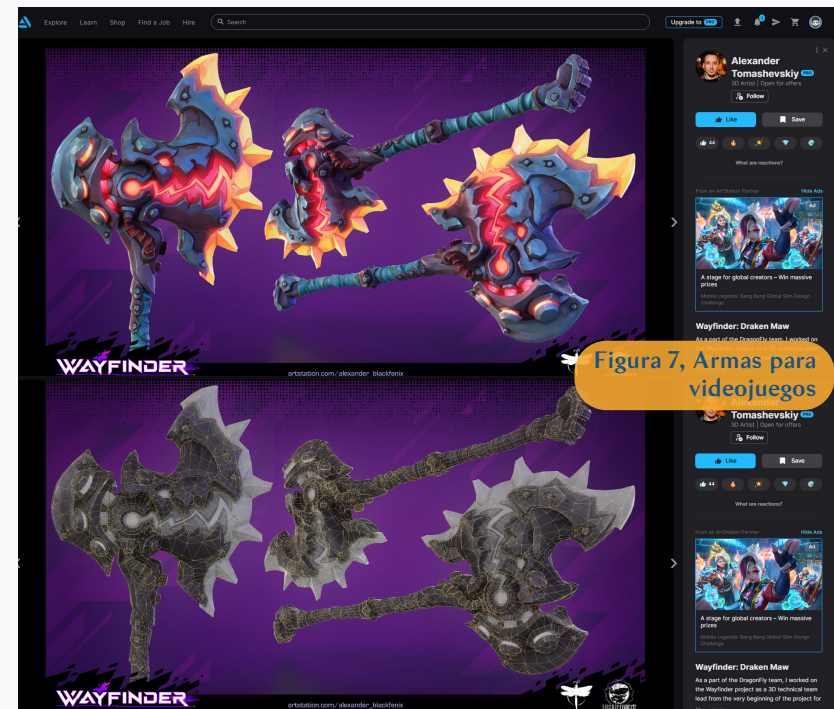


Figura 7, Armas para videojuegos

Nota: Tomado de Artstation, [Alexander Tomashevskiy], "Wayfinder: Draken Maw". (2026). artstation.com (<https://www.artstation.com/artwork/RkKDRD>)

Visibilidad y oportunidades laborales

Artstation, funciona como una red profesional donde convergen artistas, reclutadores y estudios, lo que incrementa las posibilidades de visibilidad y acceso a oportunidades laborales. Su uso se ha convertido en un estándar dentro de la industria, lo que refuerza su relevancia como herramienta de inserción profesional.

Asimismo, ofrece un entorno especializado que favorece la calidad, la organización y la proyección profesional del portafolio, convirtiéndose en una plataforma estratégica para artistas 3D que buscan posicionarse en el mercado laboral.

The screenshot displays the Artstation job listings interface. On the left, a sidebar shows filters for Experience level, Location, Job Type, Industry, and Tags, with 88 results. The main area features a list of job postings. The first visible job is 'Hiring 3D Clothing Artists - Roblox UGC [Streetwear Focus]' by Braxden Cooperations, posted 1 June, located in Kiel, SH, Germany, with a focus on Streetwear. The second job is '3-D Modeling for Sculpture' by Cliff Garten Studio, posted 1 June, located in Venice, CA, USA, with a focus on Sculpture. The third job is 'Brand & Visual Artist' by The Last Resistance, posted 1 June, located in Durham, NC, USA, with a focus on Brand & Visual Artist. The fourth job is '3D Character Artist (Remote)' by Fluid Games, posted 1 June, located in Durham, NC, USA, with a focus on 3D Character Artist. The fifth job is 'Character Rigger' by Aquent, posted 31 May, located in Vancouver, British Columbia, Canada, with a focus on Character Rigger. The sixth job is 'LEGO Product Designer (Stud.io / BrickLink Specialist) - Asia & Europe Based' by ANAVRIN® Design Lab, posted 29 May, located in Malaysia, China, Japan, with a focus on LEGO Product Designer. The seventh job is '3D Environment Artist Full-Time Remote (China, Malaysia, Singapore Korea, Japan, Taiwan, Indonesia, Thailand)' by ANAVRIN® Design Lab, posted 29 May, located in Malaysia, China, Singapore, Singapore, with a focus on 3D Environment Artist. The eighth job is 'Senior Environment Artist - 213649' by Battlefield Studios, posted 28 May, located in Vancouver, BC, Canada, with a focus on Senior Environment Artist. The ninth job is 'Senior FX Artist - Unreal Engine' by Brown Bag Films, posted 28 May, located in Ireland, with a focus on Senior FX Artist. The interface includes a search bar, filters, and a list of job postings with details such as location, job type, and salary.

Figura 8, Oportunidades laborales en Artstation

Nota: Tomado de Artstation. [Job Listings]. (2026). artstation.com. (<https://www.artstation.com/jobs/all>)

Portafolio Polyartnyy

En este apartado presento tres de mis proyectos más destacados como artista 3D, los cuales han sido seleccionados por su nivel de desarrollo, calidad visual y capacidad para representar mis habilidades técnicas y artísticas.

A lo largo de esta sección, mostraré los aspectos más relevantes de cada proyecto, aplicando las buenas prácticas previamente mencionadas en cuanto a presentación, organización y claridad visual dentro de un portafolio profesional.

Asimismo, se incluirá una breve guía sobre cómo estructuro y publico estos proyectos en ArtStation, con el objetivo de evidenciar no solo el resultado final, sino también la manera en que organizo y comunico mi trabajo de forma profesional dentro de la plataforma.



Figura 9, Ilustración

Vader the Ghostwalker

Vader es un misterioso ronin que combina la disciplina ancestral con tecnología avanzada, asumiendo el rol de protector de los olvidados. Su diseño busca integrar elementos tradicionales con un enfoque futurista, generando un contraste visual que refuerza su identidad narrativa.

Este personaje fue desarrollado como parte del trabajo de grado, representando uno de los retos más importantes dentro de mi proceso formativo como artista 3D. Su creación implicó la aplicación integral de los conocimientos y habilidades adquiridas durante todos los semestres.



Figura 10, Vader the Ghostwalker



Figura 11, Exploración y bocetos iniciales de Vader



Spiky Jack

Spiky Jack es un artista urbano que busca transformar su entorno a través del arte, interviniendo los espacios de su ciudad con el objetivo de hacerlos más acogedores y accesibles para las personas. Su concepto gira en torno a la expresión creativa como medio de conexión con la comunidad.

Este personaje fue desarrollado a partir de una ilustración de referencia encontrada en Pinterest, como parte de un curso de arte digital. El proyecto representó un desafío importante, ya que implicó la adaptación de un diseño 2D a un entorno tridimensional, respetando su esencia visual.

Durante la creación de Spiky Jack, trabajé principalmente con herramientas como ZBrush para la escultura y Maya para el proceso de retopología. Este flujo de trabajo me permitió comprender mejor la transición entre un modelo de alta resolución y su versión optimizada. A pesar de la complejidad del proceso, este proyecto contribuyó significativamente a mejorar mis habilidades técnicas y mi entendimiento del pipeline 3D.



Figura 11, Spiky Jack

Pogo

Pogo es un personaje intrépido y aventurero, inspirado en el estilo de Rayman. Se caracteriza por su personalidad arriesgada y su afición por realizar acrobacias peligrosas, utilizando su casco como herramienta principal para desplazarse y experimentar situaciones extremas.

Este proyecto fue desarrollado durante los semestres intermedios de mi formación universitaria. Inicialmente, surgió como un ejercicio práctico con un enfoque más experimental, lo que permitió explorar nuevas herramientas y técnicas dentro del entorno 3D.

Pogo comenzó como un proyecto de speed modeling basado en una ilustración de referencia encontrada en Pinterest, con el objetivo de practicar rigging mediante el uso de deformadores. Posteriormente, decidí retomar el proyecto para mejorarlo, optimizando su topología, aplicando texturizado y desarrollando una pose final más trabajada.



Figura 11, Pogo

¿Cómo publicar proyectos en Artstation?

A continuación haré un breve paso a paso para publicar proyectos en Artstation. Primero debemos ir a nuestro perfil de Artstation y dar clic en la flecha de “upload”.

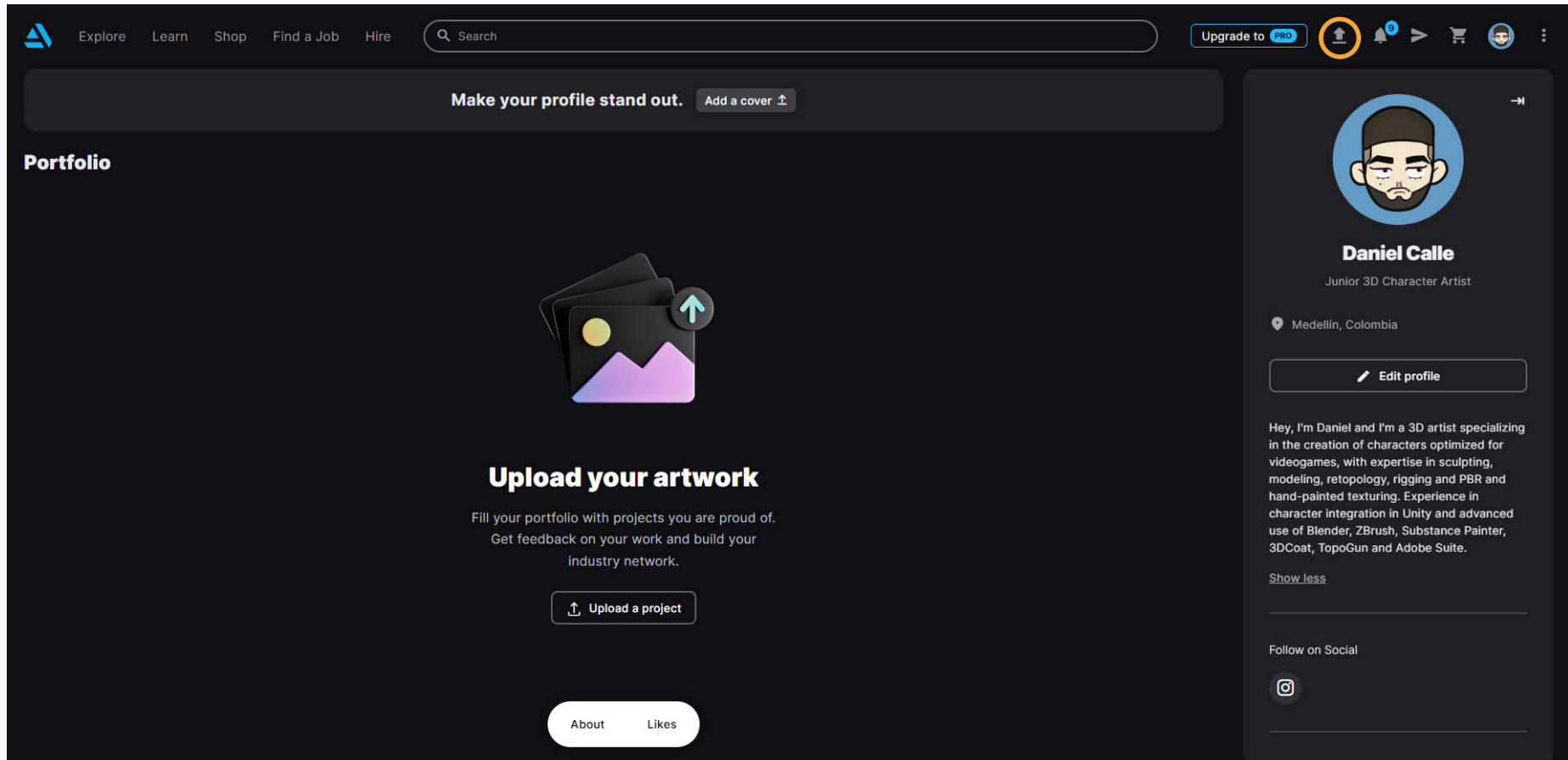
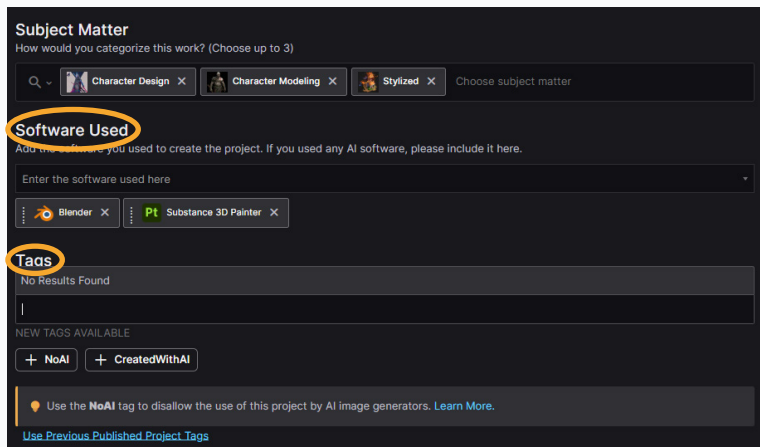


Figura 12, Publicar en Artstation

Pondremos una descripción, puede ser una ligera historia sobre nuestro personaje o para qué se hizo el proyecto y elegimos los software que se usaron para la creación y sobre todo etiquetas llamativas y que correspondan con el proyecto.



Subject Matter
How would you categorize this work? (Choose up to 3)

Character Design X Character Modeling X Stylized X Choose subject matter

Software Used
Add the software you used to create the project. If you used any AI software, please include it here.

Enter the software used here

Blender X Substance 3D Painter X

Tags
No Results Found

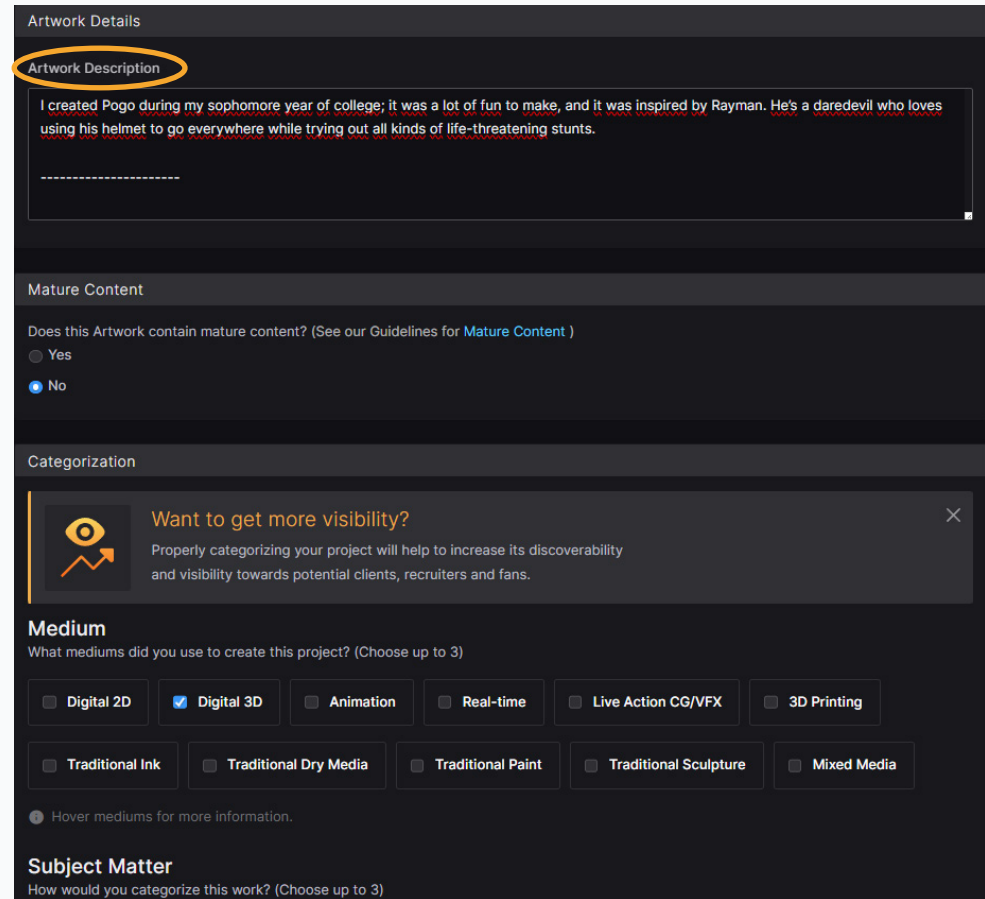
NEW TAGS AVAILABLE

+ NoAI + CreatedWithAI

Use the NoAI tag to disallow the use of this project by AI image generators. [Learn More.](#)

[Use Previous Published Project Tags](#)

Figura 15, Publicar en Artstation



Artwork Details

Artwork Description

I created Pogo during my sophomore year of college; it was a lot of fun to make, and it was inspired by Rayman. He's a daredevil who loves using his helmet to go everywhere while trying out all kinds of life-threatening stunts.

Mature Content

Does this Artwork contain mature content? (See our Guidelines for [Mature Content](#))

☐ Yes

☒ No

Categorization

Want to get more visibility?

Properly categorizing your project will help to increase its discoverability and visibility towards potential clients, recruiters and fans.

Medium

What mediums did you use to create this project? (Choose up to 3)

☐ Digital 2D ☒ Digital 3D ☐ Animation ☐ Real-time ☐ Live Action CG/VFX ☐ 3D Printing

☐ Traditional Ink ☐ Traditional Dry Media ☐ Traditional Paint ☐ Traditional Sculpture ☐ Mixed Media

☐ Hover mediums for more information.

Subject Matter
How would you categorize this work? (Choose up to 3)

Figura 16, Publicar en Artstation

Finalmente daremos clic en “Publish”, y nuestro proyecto quedará publicado para todos.

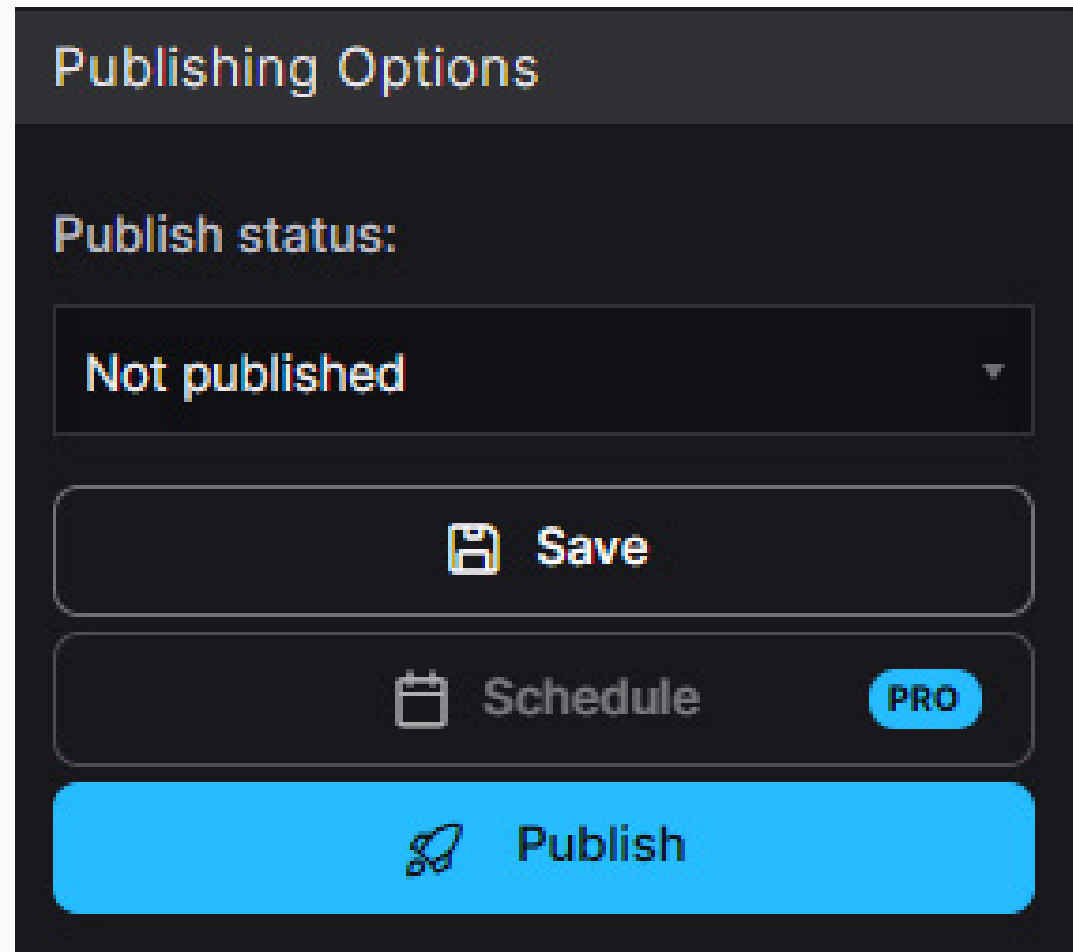


Figura 17, Publicar en Artstation

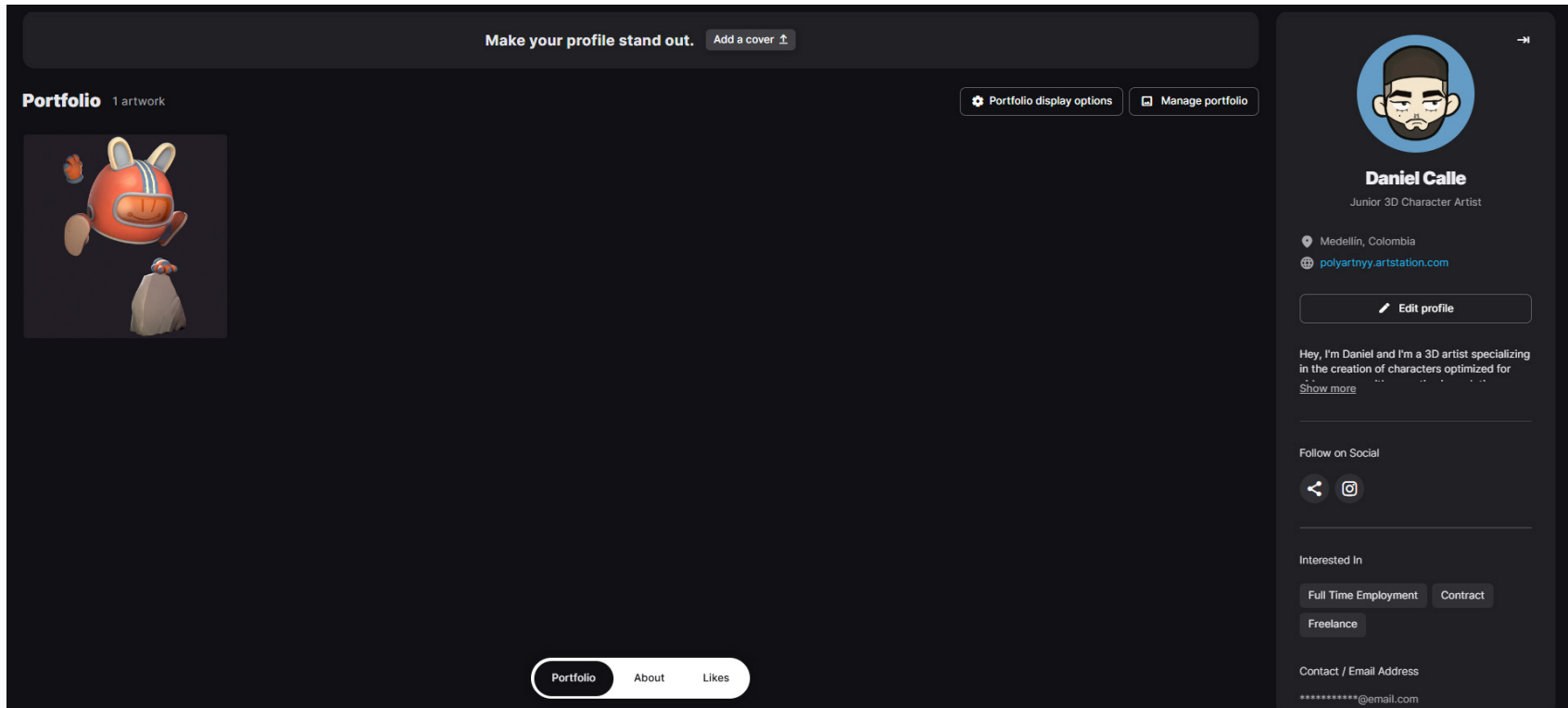


Figura 18, Resultado de publicación



05

Desarrollo de “Polyartnyy”

El logotipo “Polyartnyy” nace a partir de la combinación de las palabras Polyarnyy, que significa “oso polar” en ruso, y art, que hace referencia al arte en inglés. Este nombre surge de mi interés personal por los osos polares y la cultura rusa, especialmente la estética visual de la época de la carrera espacial.

A nivel visual, el logotipo está fuertemente inspirado en el diseño del programa ruso Interkosmos, caracterizado por el uso de siluetas simples, formas sólidas y una paleta de colores limitada con variaciones tonales. Bajo esta referencia, desarrollé la figura de un oso mediante una construcción geométrica que evoca el concepto de origami, representando la tridimensionalidad dentro de un espacio bidimensional, en relación directa con el arte 3D.



Figura 18, Diseño inicial logo



Figura 19, Interkosmos

Nota: Tomado de Logo Interkosmos (SVG), freesvg.org. (2014)
(<https://freesvg.org/interkosmos-vector-image>)

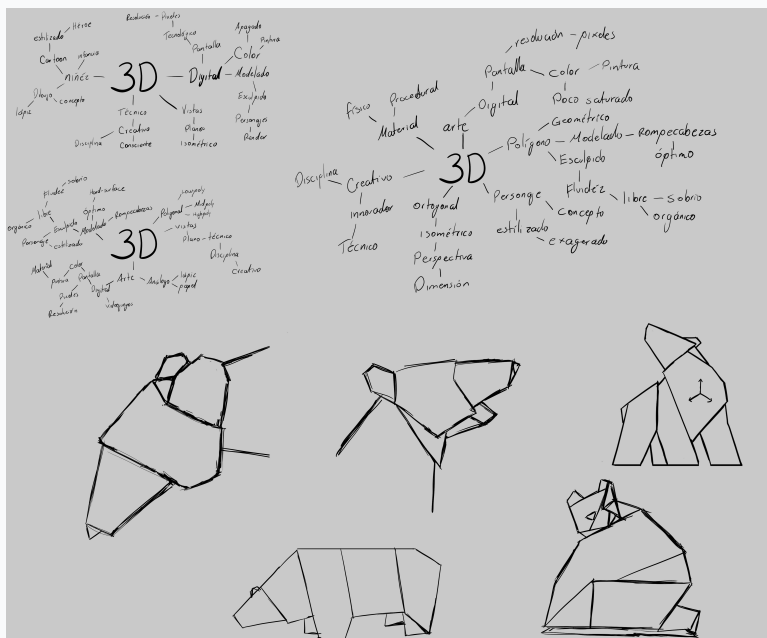
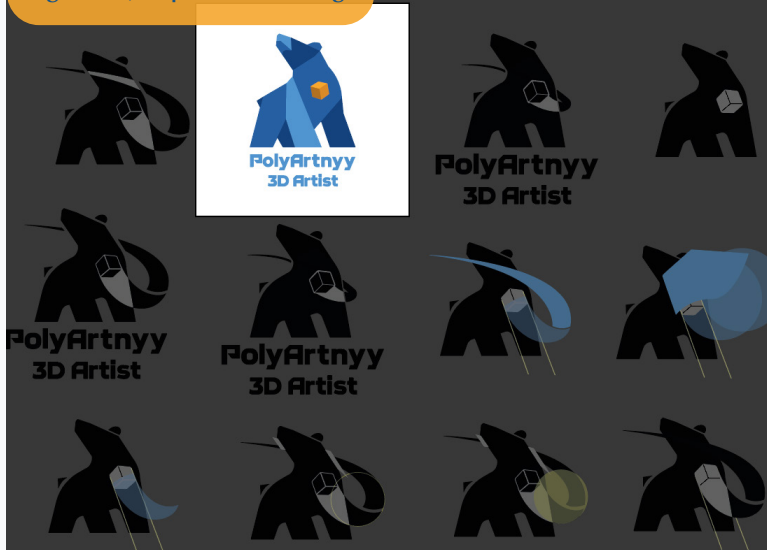


Figura 20, Exploración de logo



El proceso inició con la elaboración de mapas mentales y bocetos conceptuales que me llevaron a definir el oso como elemento principal. Durante las primeras iteraciones, el diseño presentaba un exceso de colores y una complejidad formal que dificultaba su lectura. A partir de esto, opté por simplificar la figura, reduciendo la paleta cromática y refinando las formas para lograr una mejor legibilidad en diferentes contextos.

El cubo ubicado en el pecho del oso representa mi pasión por el arte 3D, funcionando como un elemento simbólico central. La trayectoria que acompaña al cubo refuerza visualmente la composición, aportando dinamismo y justificando tanto su ubicación como la dirección de la mirada del oso hacia el cielo

En la versión final, el logotipo presenta una mayor simplificación formal, incorporando el uso de espacios negativos en elementos como la trayectoria, las patas, la cola y la oreja, lo que permite una lectura más clara y coherente con el estilo de referencia. Asimismo, se ajustaron ciertas formas mediante bordes más redondeados para equilibrar la composición.

Finalmente, la tipografía fue diseñada específicamente para esta identidad visual, utilizando formas geométricas y robustas que remiten a los polígonos del modelado 3D, reforzando así la coherencia conceptual del logotipo.

Como resultado, el logotipo “Polyartnyy” sintetiza mi identidad como artista 3D, integrando referentes culturales, conceptos formales y una representación visual clara, sólida y funcional.

PolyArtnyy
3D Artist

Figura 18, Tipografía



Figura 18, Logo final



Figura 18, Logo con cambios sugeridos

Conclusiones

A lo largo de este documento he podido evidenciar la importancia de construir un portafolio sólido como artista 3D, no solo como una recopilación de trabajos, sino como una herramienta fundamental para comunicar de manera clara y profesional mis habilidades, procesos y criterio artístico.

El desarrollo de un portafolio bien estructurado permite a los estudiantes acercarse a los estándares reales de la industria, comprendiendo que la calidad, la presentación y la intención detrás de cada proyecto son determinantes para destacar en un entorno altamente competitivo. Asimismo, el uso de plataformas especializadas como ArtStation facilita esta proyección profesional, al ofrecer un espacio adecuado para mostrar el trabajo de forma organizada y alineada con lo que buscan los reclutadores.

En este sentido, considero que la creación de portafolios sólidos no solo fortalece el perfil individual de cada artista, sino que también los prepara de manera más consciente y estratégica para enfrentar las exigencias del mundo laboral, permitiéndoles transitar de un entorno académico a uno profesional con mayor claridad, seguridad y proyección.

